

GTA San Andreas: Die Gerüchte um einen fünften Teil der Action-Serie verdichten sich. (Bild: GTA Vice City)

KOLUMNE

Zurück zum Klick

Da schau her: Jahrelang beklagen Adventure-Fans das Siechtum ihres Lieblingsgenres, da erscheint plötzlich eine potenzielle Perle nach der anderen am Release-Horizont:



Bereits im März geht's mit The Westerner los, und noch im 2. Quartal 2004 soll Sam & Max 2 folgen. Komisch: Nachdem Titel wie Baphomet's Fluch 3 auf Gamepad-Steuerung ausgelegt wurden, damit Konsolen-Umsetzungen besser flutschen, rudern die Entwickler jetzt wieder zurück. In den kommenden Titeln rätseln Sie ganz traditionell per Maus.

Über das Warum lässt sich nur spekulieren: Waren am Ende die Verkaufszahlen der ach so massentauglichen Simpel-Adventures doch nicht so beäuschend? Oder haben tatsächlich ausnahmsweise Vernunft und Ergonomie gesiegt?

So oder so, ich bin froh über diese Rückbesinnung. Schließlich knobelt es sich per Maus immer noch am bequemsten. Und das Point-and-Click-Adventure Tony Tough verkauft sich nach Hersteller-Angaben recht ordentlich. Bemerkenswert, dass der Retro-Trend vom spanischen Runaway angestoßen wurde, auch The Westerner stammt aus Spanien. Sind die Entwickler dort nun hoffnungslos altmodisch oder kennen sie die Wünsche der Spieler einfach besser als etwa ihre englischen Kollegen von Revolution? Eigentlich egal, denn knifflige Rätselaufgaben und Humor sind schließlich international. Ich freue mich schon auf das Adventure-Revival-Jahr 2004!

Markus Schwerdtel
(Ltd. Redakteur)

GTA SAN ANDREAS

Verbrechen lohnt sich bald wieder: Allen Anzeichen nach plant **GTA**-Publisher Take 2 mindestens zwei weitere Episoden der kriminell guten Actionspiel-Serie. Denn am 17. Dezember 2003 registrierte die Firma drei Namensrechte beim amerikanischen Patentamt: **GTA San Andreas**, **GTA 5** und **GTA 6**. Bereits vor über einem Jahr hatte ein Mitarbeiter des Entwicklers Rockstar die Internet-Adresse »www.gtasanandreas.com« angemeldet. Auch von der Serien-Historie her ergibt das Sinn: San Andreas ist der einzige Stadtteil des ersten **GTA**, den Rockstar noch nicht in 3D-Grafik umgesetzt hat.

Auf einer Bilanz-Presseskonferenz versprach Take 2 das nächste **Grand Theft Auto** bereits für Ende dieses Jahres, vorerst allerdings nur für Playstation 2. Nach dem Gesetz der Serie dürfte eine PC-Umsetzung rund sechs Monate später folgen, eine offizielle Bestätigung steht jedoch noch aus. Ob **GTA San Andreas** und **GTA 5** ein und dasselbe Spiel sind, ist ebenfalls unklar. Mit ersten Infos rechnen wir auf der E3 im Mai.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A74](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A74)

SIM CITY 5

Wer aufmerksam Stellenanzeigen liest, kann viel über geheime Spieleprojekte erfahren: Seit Anfang Januar sucht Maxis einen Art Director für die »nächste Generation von **Sim City**«. So war es Ende des Monats keine große Überraschung, als Maxis-Chef Luc Barthelet gegenüber dem TV-Sender France 2 bestätigte, dass seine Firma an **Sim City 5** arbeitet.

Mit Infos zum nächsten Teil der Aufbau-Spiel-Serie hielt sich Barthelet allerdings noch zurück. Einen konkreten Erscheinungstermin für **Sim City 5** gibt es

noch nicht, wir erwarten die Städtebau-Simulation frühestens Ende des Jahres.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A74](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A74)



Sim City 5: Größere spielerische Änderungen zum Vorgänger (Bild) sind nicht zu erwarten.

OLLI KAHN GEWINNT GEGEN EA SPORTS

Der Nationalkeeper hat den Prozess gegen EA Sports wegen Verletzung seiner Persönlichkeitsrechte gewonnen. Der Publisher hatte Kahn ohne dessen Erlaubnis in **Fifa WM 2002** dargestellt. Welchen Einfluss die Entscheidung des Hamburger Oberlandesgericht auf kommende **Fifa**-Spiele hat, ist derzeit noch unklar. Laut Kahn-Anwalt Matthias Prinz könne das Urteil eine Flut von Schadenersatzforderungen nach sich ziehen. Ihm lägen bereits Anfragen weiterer Fußballprofis vor.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A78](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A78)



Kahn in FIFA: Verletzung der Persönlichkeitsrechte.

UNREAL 2 ENTWICKLER LEGEND AM ENDE

Nach Microprose und Black Isle verschwindet mit Legend eine weitere traditionsreiche Spieleschmiede von der Bildfläche: Am 16. Januar tauchten erste Gerüchte auf, dass Atari das Entwicklerstudio in Virginia schließen wird. Einen Tag später bestätigte Legend-Designer Glen Dahlgren das Aus seiner Firma in einem Internetforum. Warum Atari diese Entscheidung traf und was mit den Programmierern geschieht, ist noch unklar.



Unreal 2: Das letzte große Spiel von Legend.

Legend wurde 1989 von Mike Verdu und Bob Bates gegründet und machte sich mit hervorragenden Text-Adventures wie **Timequest** oder **Eric the Unready** schnell einen Namen. 1998 wechselte Legend ins Ego-Shooter-Genre, veröffentlichte 1999 die Fantasy-Ballerei **Wheel of Time** und 2003 schließlich **Unreal 2**. Letztes Projekt war das **Unreal 2**-Multiplayer-Addon **XMP**.
 > WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A75](#)

HALO KOSTÜM

Computerspieler kennen das Dilemma: Da rettet man die Erde vor einer außerirdischen Invasion – und niemand außerhalb der eigenen vier Wände merkt etwas davon. Doch nun können Sie sich auch in der Öffentlichkeit als Alien-Jäger outen. Denn die kleine Firma Nightmare Armor aus Atlanta vertreibt originalgetreue Nachbildungen der Master-Chief-Rüstung aus dem Ego-Shooter **Halo**. Wer noch kein Faschings-Kostüm hat, kann sich das komplett bemalte Panzerungs-Set samt



Halo-Kostüm: Als Master Chief zum Karneval.

TERMINKALENDER: NETZWERK-PARTYS IM MÄRZ 2004

Bei den meisten LAN-Partys müssen Sie einen Rechner samt Netzwerk-Karte mitbringen; der wird dann in ein großes Netzwerk eingeklinkt. Bitte beachten: In der Regel haben die Veranstaltungen eine fest begrenzte Teilnehmerzahl – ohne Anmeldung können Sie nicht mitmachen.

Veranstaltung	Ort und Teilnehmer (MAX.)	Info-Adresse	QUICKLINK	Termin
Easterfrag	Lehrte-Hämerlerwald (166)	www.easterfrag.de	A62	5.3. bis 7.3.04
neXlan 1.0	Hürth (320)	www.nexlan.de	A63	5.3. bis 7.3.04
fiesta-LAN	Aschheim (300)	www.fiesta-lan.com	A64	5.3. bis 7.3.04
teatime 7	Sankt Augustin (250)	www.teatimelan.de	A65	5.3. bis 7.3.04
time2wonder 2k4	Lausen, Schweiz (400)	www.time2wonder.ch	A66	12.3. bis 14.3.04
ver-pLAnT IV	Sinzheim (220)	www.ver-plant.de	A67	12.3. bis 14.3.04
LANResort	Bispingen (400)	www.lanresort.de	A68	12.3. bis 14.3.04
LANwirtschaft V	Spergau (540)	www.lanwirtschaft.de	A69	19.3. bis 21.3.04
C-MaxX VI	Buchholz (440)	www.c-maxx.net	A70	26.3. bis 28.3.04
LAN-De-Luxe	Albstadt (200)	www.lan-deluxe.com	A71	26.3. bis 28.3.04

Taschenlampen-Helm für 3.500 Dollar individuell anfertigen lassen. Einziger Nachteil: Laut Aussage der Hersteller ist das Hartplastik-Gehäuse nicht kugelsicher und somit zum Vollbringen echter Heldentaten denkbar ungeeignet.
 > WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A78](#)

WORLD RACING 2

Wie uns Publisher TDK Mediactive bestätigte, arbeiten die Gütersloher von Synetic an einem **World Racing**-Nachfolger. Während der Vorgänger Sie nur ans Steuer von Mercedes-Flitzern ließ, soll Ihnen **World Racing 2** Rennschüsseln mehrerer Automarken zur Verfügung stellen. Erster offizieller Kooperationspartner ist der Volkswagen-Konzern, was wahrscheinlich nicht nur Golf und Käfer, sondern auch die Luxusschlitten der VW-Töchter Lamborghini und Bugatti mit einschließt.

Spielerisch soll sich **World Racing 2** mehr in Richtung **Need for Speed** orientieren: Unkomplizierter Fahrspaß steht im Mittelpunkt, außerdem dürfen Sie Ihre Autos mit Tuning-Teilen aufbrezeln. Die Renn-Landschaften will Synetic gegenüber dem Vorgänger etwas verkleinern, aber dafür mit deutlich mehr Leben füllen, etwa mit animiertem Publikum und Straßenverkehr. Einen konkreten Veröffentlichungstermin gibt es noch nicht, erste Gerüchte deuten auf einen Release Anfang 2005 hin.
 > WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A76](#)

NEVERWINTER NIGHTS 2 ODER BALDUR'S GATE 3?

PC-Abenteurer schleifen schon mal die Breitschwerter: In einem Online-Interview hat Bioware-Chef Dr. Ray Muzyka verraten, dass seine Firma an einem PC-exklusiven Rollenspiel arbeitet. Das noch geheime Projekt sei sehr von den **Baldur's Gate**- und **Neverwinter Nights**-Serien inspiriert. Ob es sich um einen direkten Nachfolger – also **Baldur's Gate 3** oder **Neverwinter Nights 2** – handelt, ließ Muzyka dagegen noch offen.

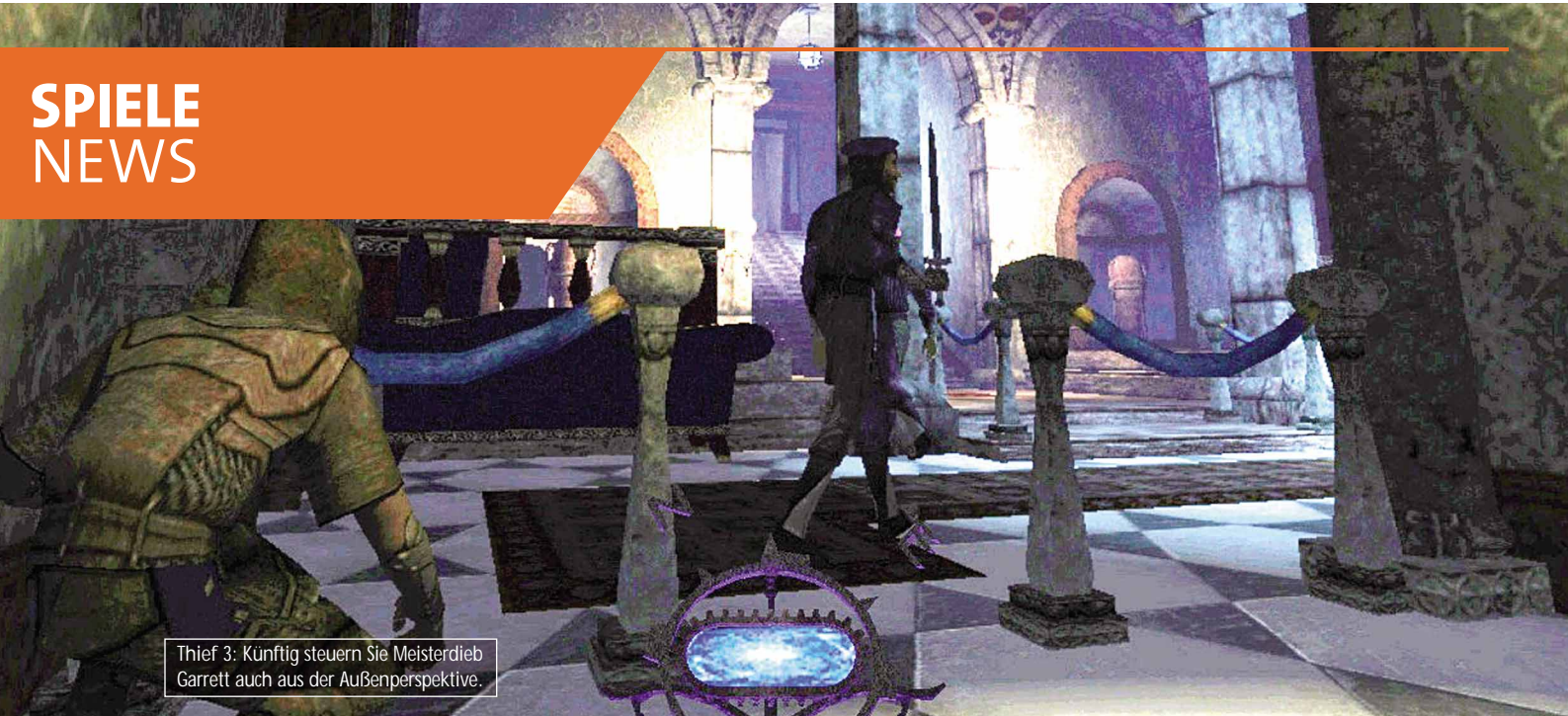
In jedem Fall rechnen wir mit einem Abenteuer im **Dungeons & Dragons**-Universum, schließlich besitzt Bioware nach wie vor die Rechte am populären Rollenspiel-System. Auch die Verwendung von 3D-Grafik scheint schon beschlossene Sache, selbst im Fall eines **Baldur's Gate 3**. Denn im Interview betont Muzyka ausdrücklich, wie wichtig ihm die realistische Darstellung der Rollenspiel-Charaktere ist.
 > WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A77](#) HK



Das nächste Bioware-Abenteuer nutzt vermutlich D&D-Regeln.

GAMESTAR NEWSTICKER

★★★ WARNER BROS.: Der Medienkonzern will die Spiele zu seinen Filmen künftig selbst produzieren. Chef des Entwicklerstudios ist Jason Hall, der Gründer von Monolith (Tron 2.0). [A81](#) ★★★ BLIZZARD: Seit Anfang Januar gewähren Fotos auf der Firmen-Homepage einen Blick in die unaufgeräumten Büros der Blizzard-Entwickler. [A83](#) ★★★ SID MEIER: Die Designerlegende ist eines der neuen Mitglieder in der Computer Hall of Fame. Damit befindet er sich etwa in Gesellschaft von Tim Berners-Lee (Schöpfer des Internet) und Dennis Ritchie (Miterfinder von Unix). [A97](#) ★★★ HARRY POTTER 3: Electronic Arts wird im Mai ein weiteres Action-Adventure über den Zauberlehrling veröffentlichen. Thema ist das dritte Buch Der Gefangene von Askaban. [A101](#) ★★★ PREDATOR: Das aus den Dark-Horse-Comics und Filmen bekannte Alienwesen bekommt Weihnachten 2004 ein eigenes Spiel. [A102](#) ★★★ RADSPORT MANAGER: Publisher DTP verspricht pünktlich zur nächsten Tour de France im Sommer eine neue Version des Managerspiels. [A103](#) ★★★ MAIMI VICE: Die Trash-Experten von Davilex (Autobahn Raser) haben sich die Rechte an der 80er-Krimiserie gesichert, um daraus ein PC-Spiel zu stricken. [A104](#) ★★★ CIRCLE STUDIO: Jeremy Heath-Smith und Adrian Smith, die Gründer von Core Design (Tomb Raider), haben sich von ihrer alten Firma getrennt, um mit Circle Studio ein neues Team zu gründen. Ein noch geheimes Spiel ist bereits in Entwicklung. [A105](#) ★★★



Thief 3: Künftig steuern Sie Meisterdieb Garrett auch aus der Außenperspektive.

KOLUMNE

Falsches Modebewusstsein

Wir kennen das aus dem täglichen Leben: Wenn jemand erfolgreich einen Trend setzt, erscheinen wie von Geisterhand Trittbrettfahrer und Nacheiferer. Die erreichen mit ihren Kopien zwar selten die Qualität des Originals, ziehen aber arglosen Käufern das Geld aus der Tasche. Das gibt es auch in der Welt der PC-Spiele. Aktuelles Beispiel: Das Genre der Multiplayer-Taktik-Shooter. Nach dem gewaltigen Erfolg von Battlefield 1942 verübelt es niemand den Entwicklern von Digital Illusions, mit Battlefield Vietnam einen ähnlichen Nachfolger ins Rennen zu schicken. Um die Käuferschaft zu gewinnen, aber auch Nachahmer wie Joint Operations, Söldner und Star Wars Battlefront, die oft minimale Änderungen als brandneue Features für noch mehr Spielspaß verkaufen.



Gerade LucasArts ist Wiederholungstäter: Als vor einigen Jahren Echtzeit-Strategiespiele »in« waren, erschienen mit Star Wars Force Commander und Star Wars Battlefronts gleich zwei enttäuschende Machwerke. Star Wars Galaxies, LucasArts' Beitrag zum Modetrend Online-Rollenspiele, blieb qualitativ ebenfalls hinter den Erwartungen zurück – da hilft der stärkste Markenname nichts. Statt immer wieder Spielideen anderer zu kopieren, sollten Entwickler lieber auf kreative Eigenschöpfungen setzen. Dann stimmt auch der finanzielle Erfolg, der mit schlechten Plagiaten häufig ausbleibt. Denn dass sich Spielspaß nicht kopieren lässt, haben die Käufer längst bemerkt.

Georg Valtin
Redakteur

THIEF 3

Die im Dunklen sieht man nicht? In **Thief 3 – Deadly Shadows** schon. Erstmals zeigt sich Meisterdieb Garrett sogar außerhalb von Zwischensequenzen – Ion Storm spendiert dem Schleich-Shooter eine Verfolgerperspektive. Wer mag, darf jederzeit in die Ego-Ansicht der Vorgänger wechseln. In **Thief 3** muss Garrett auf leisen Sohlen in Mittelalter-Villen und Schlösser einbrechen, und im Verlauf der Kampagne ein bislang namenloses Übel bekämpfen. Das Programm basiert wie **Deus Ex 2** auf der **Unreal-Engine** und verwendet ebenfalls das Havok-Physiksystem. Chefdesigner Warren Spector verriet uns kürzlich, dass die Entwicklungsarbeit schon ziemlich weit vorangeschritten sei. Wir rechnen noch 2004 mit einer Veröffentlichung, mit etwas Glück sogar schon ein gutes Stück vor Jahresende.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A83](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A83)

HITMAN 3 CONTRACTS

Was mag wohl im Glatzkopf des Berufsmörders 47 vorgehen? In **Hitman 3 – Contracts** erfahren Sie mehr über seine Vergangenheit, denn er liegt verwundet in einem Hotelzimmer und erinnert sich (die Medikamente!) an sein altes Ich, bevor im Finale noch ein nicht geträumter Einsatz ansteht. Davor spielen Sie jedoch seine frühen Missionen nach. So sind Sie unterwegs in einem rumänischen Schlachthaus, einer englischen Prachtvilla oder einer russischen U-Boot-Anlage. Spielerisch ändert sich wenig, allerdings fallen die Missionen länger aus und bieten mehr Überraschungen als die der Vorgänger. Den Schwierigkeitsgrad wollen die Macher neu abstimmen: Der einfache wird noch einfacher, der harte noch härter. Das Entwicklerteam IO Interactive soll bis Ende April 2004 fertig sein.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A84](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A84)



Hitman 3: Das rumänische Schlachthaus wurde teilweise zur Disko umgebaut. (Bild: Xbox)

DIE SIMS 2

Menschen haben manchmal Liebesaffären, so auch im Aufbauspiel **Die Sims 2**. Das kann für die Beziehungen der digitalen Bürger Konsequenzen haben: Wenn etwa Philipp sauer über den Seitensprung von Pauline mit Beate ist, muss sie damit rechnen, dass er eines Tages mitsamt seinen Habseligkeiten verschwindet. Das Programm merkt sich genau, wem welche Gegenstände gehören. Und Uschi bangt nach Ihrem Techtelmechtel mit Lutz noch lange, ob Ulrich wohl herausfindet, dass Söhnchen Udo gar nicht von ihm stammt – auch diese Möglichkeit ist eingebaut. Wenn alles klappt, gehen Sie ab Ende März 2004 selbst fremd.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A85](#)



SCHIZM 2

Ego-Perspektive, aber keine Kämpfe? **Schizm 2** von The Adventure Company steuert sich zwar wie ein Shooter, ist aber ein reinrassiges Adventure. Sie spielen den Humanoiden Sen, der in einem Raumschiff erwacht und von einem Hologramm erklärt bekommt, er habe vor 200 Jahren eine Welt zerstört – und zur Strafe stürzt das Schiff in 16 Tagen ab. Im Spielverlauf gelangt Sen auf diverse Planeten und löst jede Menge Schalterrätsel; wichtige Gegenstände kennzeichnet ein eingblendeter Pfeil. Einen tollen Eindruck hinterlässt in unserer Beta-Version die Umgebungsgrafik. Kein Wunder, schließlich kann sich die Jupiter-Engine (**No One Lives Forever 2**) ganz auf die Landschaft konzentrieren und muss keine Gegner darstellen. Ende März 2004 soll Sen loslegen können.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A86](#)



Schizm 2: Auf fernen Welten warten Idyllische Echtzeit-Grafiken – dank Jupiter-Engine.

WAKEBOARDING UNLEASHED

Wasserratten ohne Meer vor der Haustür greifen in Kürze zum Sportspiel **Wakeboarding Unleashed**. Das wird derzeit (wie bereits **Tony Hawk's Pro Skater 4**) von Aspyr für den PC umgesetzt. Mit einem von sieben Spitzensportlern, darunter Shaun Murray und Tara Hamilton, lassen Sie sich von einem Motorboot durch Canyons, Hong Kong, Kanäle in Venedig oder sechs andere Kurse ziehen. Punkte gibt's wie bei **Tony Hawk's** für besonders gelungene Stunts. Im Hintergrund hören Sie als Ansporn gutgelaunte Fun-Rock-Stücke. Unsere Beta-Version hat richtig Spaß gemacht, besonders eindrucksvoll ist das virtuelle Wasser mit seinen Wellen. Nach derzeitigem Stand erscheint der feuchte Spaß im März 2004.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A87](#)



Wakeboarding Unleashed: Auf virtuellen Wellen bekommen Sie für Kunststücke Punkte.

KNIGHTS O. T. TEMPLE

Warum entführt ein Bischof eine Jungfrau? In **Knights of the Temple** will er mit ihren magischen Kräften die Welt unterjochen. Im 3D-Actionspiel übernehmen Sie die Rolle des Tempelritters Paul und retten Dame und Erde. Aus der Verfolgerperspektive bekämpfen Sie vor allem schwarze Mönche und Skelette. Anfangs greifen Sie zu Schwert und Axt, später kommen Zaubersprüche dazu. In unserer Beta-Version wirkt das Fantasy-Mittelalter der rund 25 Levels extrem düster – Geschmackssache! Das Entwicklerteam Starbreeze will im März 2004 fertig sein.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A88](#)

AKTUELLE BETATESTS

Kostenlos die künftigen Spiele-Hits kennen lernen: Noch vor dem Rest der Menschheit können Sie die potenziellen Meisterwerke von morgen bereits jetzt spielen – als Betatester. An dieser Stelle finden Sie in GameStar regelmäßig Links zu Web-Seiten, auf denen Sie sich direkt bei den Entwicklern anmelden.

Spiel	Genre	Hersteller	QUICKLINK
World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Blizzard	A92
Dark Horizons	Online-Mechspiel	Max Gaming Tech.	A93
Dragon Empires	Online-Rollenspiel	Codemasters	A95
Fallen Earth	Online-Rollenspiel	Icarus Studios	A96
World of Pirates	Online-Strategiespiel	Wop-Dev-Team	A99
Face of Mankind	Online-Rollenspiel	Duplex Systems	A100

JEANNE D'ARC

Es kommt selten vor, dass echte Heilige in Computerspielen auftauchen – doch **Jeanne d'Arc** versetzt uns in die Rolle der Jungfrau von Orleans. Im Genremix von Enlight Software helfen wir, die Engländer aus Frankreich zu verjagen. Anfangs agiert die Heldin wie in einem 3D-Actionspiel und verkloppt Schwert- und Bogenkämpfer. Später im Spiel wechseln wir in einen Echtzeit-Strategiemodus, in dem wir Truppen und Gerät wie bei **C&C** bewegen. Eine Beta-Version offenbarte schon sehr stimmungsvolle Grafik, allerdings auch noch Schwächen bei Steuerung und Sound. Geplanter Veröffentlichungstermin: Frühjahr 2004.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A89](#)



Jeanne d'Arc: Ein spezieller Super-Schwerthieb wirft gleich mehrere Engländer zurück.

GUILD WARS

Neue Lösungen für alte Probleme will das Online-Rollenspiel **Guild Wars** von NCSoft probieren. Darin sollen Helden nicht für die meisten gemeichelten Orks belohnt werden, sondern für Teamwork – wie das genau läuft, wollen die Entwickler noch nicht verraten. Zudem setzt das Spiel ganz auf die schon aus dem **Everquest**-Addon **Lost Dungeons of Norrath** bekannten privaten Spielareale: Wenn Sie eine Quest annehmen, erstellt **Guild Wars** für Sie und Ihre Party eine eigene kleine Kopie der Zone und teleportiert Sie sofort dorthin. Lange Latenzereien wollen die Entwickler ebenso vermeiden wie das Schlange stehen, um ein Bossmounter zu kicken. Einmal in Ihrer eigenen Quest-Map angekommen, sollen Sie sich dort richtig austoben dürfen: etwa Wälder niederbrennen oder Brücken bauen, um alternative Wege zu schaffen. Und noch eine Neuerung:

Guild Wars will auf monatliche Gebühren verzichten – Sie zahlen nur einmalig für den Kauf des Programms.

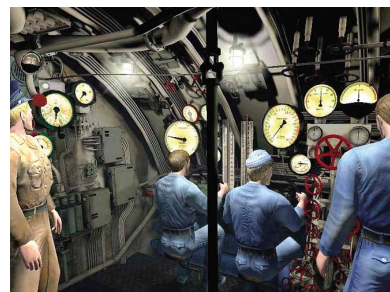
► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A80](#)

SILENT HUNTER 3

Ubi Soft steuert tiefe Gewässer an: Ende 2004 soll **Silent Hunter 3** erscheinen. Die Simulation versetzt Sie im Zweiten Weltkrieg in der Rolle des Kommandanten eines alliierten U-Boots, der gegen die deutsche Marine kämpft. Als echte Innovation kündigt der Hersteller eine Art Crew-Management-System an. Damit sollen Sie Ihren Matrosen wie ein echter Kapitän Befehle erteilen können: Periskop, Sonaranlage, Torpedos oder Deckkanone bedienen Sie höchstpersönlich oder schicken kompetente Untergebene ans Gerät. Eine frisch entwickelte Grafik-Engine soll alle Personen und Schiffe besonders glaubwürdig darstellen.

PS

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A90](#)



Silent Hunter 3: Als Kapitän haben Sie immer volle Kontrolle über Ihre U-Boot-Grew.

RICHARD BURNS RALLY (SCI)

Großangriff auf Colin McRae! Das Entwicklerstudio SCI programmiert derzeit die Rennsimulation **Richard Burns Rally**, die dem Platzhirschen von Codemasters das Wasser abgraben soll. Der Name im Titel stammt von einem britischen Top-Fahrer. Unter seiner Anleitung lernen Sie in der virtuellen Rallye-Fahrschule, optimal durch Matsch und Dreck zu brettern. Kernstück des Programms ist jedoch der Karriere-Modus, in dem Sie mit einem von acht Vehikeln eine Saison aus sechs Rennen absolvieren. Dazu gehören Kurse in Japan, den französischen Alpen und in Australien. Die Entwickler versprechen, besonders großes Augenmerk auf Fahrphysik und Schadensmodell zu richten. Der viel versprechende Titel soll noch im ersten Halbjahr 2004 erscheinen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A91](#)



Guild Wars: Endlich – ein Online-Rollenspiel ohne Monatsgebühr.



Richard Burns Rally: Mit Allrad durch Japan.



LESER-CHARTS FEBRUAR

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung
1	Knights of the Old Republic	Rollenspiel	Activision	02/04	93%
2	NBA Live 2004	Sportspiel	EA Sports	01/04	89%
3	Unreal Tournament 2004	Ego-Shooter	Atari	02/04	88%
4	Neverwinter Nights: Hordes	Rollenspiel-Addon	Atari	02/04	88%
5	Vietcong: Fist Alpha	Taktik-Shooter-Addon	Take 2	NEU	88%
6	Sacred	Action-Rollenspiel	Take 2	NEU	87%
7	Prince of Persia 4	3D-Action	Ubi Soft	01/04	87%
8	Fußball Manager 2004	Fußballmanager	EA Sports	01/04	87%
9	Splinter Cell: Mission Pack	3D-Action-Addon	Ubi Soft	NEU	86%
10	Spellforce	Echtzeit-Strategie	Jowood	01/04	85%
11	Disciples 2: Rise of the Elves	Strategiespiel-Addon	Strategy First	NEU	85%
12	Secret Weapons over Normandy	Action-Flugsimulation	Activision	01/04	84%
13	Final Fantasy XI	Online-Rollenspiel	Square Enix	01/04	84%
14	Deus Ex 2 (1.1)	Ego-Shooter	Eidos	02/04	83%
15	Castle Strike	Echtzeit-Strategie	Data Becker	02/04	83%
16	Legacy of Kain Defiance	3D-Action	Eidos	NEU	83%
17	Snooker 2003	Sportspiel	Codemasters	02/04	83%
18	Need for Speed Underground	Rennspiel	Electronic Arts	01/04	82%
19	Urban Chaos	Rundtaktik-Addon	Jamod Squad	NEU	82%
20	Skispringen 2004	Sportspiel	RTL Enterp.	01/04	81%

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 01/2004, 02/2004 und 03/2004.



LESER-CHARTS JANUAR

Platz	Spiel
1 (4)	Need for Speed Underground
2 (1)	Max Payne 2
3 (3)	WarCraft 3
4 (2)	Call of Duty
5 (15)	Knights of the Old Republic
6 (9)	Spellforce
7 (8)	Gothic 2
8 (7)	Battlefield 1942
9 (10)	Mafia
10 (6)	Diablo 2
11 (12)	Counterstrike
12 (5)	GTA Vice City
13 (11)	C&C Generäle
14 (17)	Unreal Tournament 2003
15 (13)	Jedi Knight 3
16 (14)	Halo
17 (16)	Fifa 2004
18 (18)	Morrowind
19 (20)	Splinter Cell
20 (-)	Unreal 2

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 02/2004



VERKAUFS-CHARTS JANUAR

Platz	Spiel
1 (1)	Need for Speed Underground
2 (7)	Call of Duty
3 (9)	Die Sims
4 (2)	Fußball Manager 2004
5 (4)	Spellforce
6 (6)	Rückkehr des Königs
7 (8)	Die Sims: Hokus Pokus
8 (3)	Knights of the Old Republic
9 NEU	Skispringen 2004
10 (5)	Fifa 2004
11 (19)	War of the Ring
12 (12)	Anno 1503
13 (13)	Max Payne 2
14 (-)	Battlefield 1942
15 (15)	Dungeon Siege: Legends of A.
16 (16)	Flight Simulator 2004
17 (18)	Prince of Persia 4
18 (10)	Yu-Gi-Oh
19 (17)	Empires
20 (-)	Anno 1503: Addon

01/2004 nach den Verkaufszahlen von SATURN

FRAGE DES MONATS:

In Ausgabe 02/2004 fragten wir:
»Haben Sie zu Weihnachten
Ihren Rechner aufgerüstet?«

Ja, mit einem Surround-System: 6,7%

Ja, mit einem Prozessor-Upgrade: 3,3%

Ja, mit mehr Hauptspeicher: 5,3%

Ja, gleich mit einem
Komplett-PC: 4,0%

Ja, mit einer
neuen Grafikkarte:
10,0%

Nein, meine Kompo-
nenten reichen noch:
70,7%

ERGEBNIS: Die GameStar-Leser haben ausrei-
chend schnelle PCs – über 70 Prozent der
Umfrage-Teilnehmer reichen die aktuellen
Komponenten. Wer aufrüsten wollte, hat
dies vor allem bei der Grafikkarte getan.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 02/2004

ONLINE-UMFRAGEN
GAMESTAR.DE:

»Haben Sie Ihren Rechner zum
Jahreswechsel erneuert?«

Nein, möchte aber in den
nächsten Tagen meinen
Rechner austauschen: 11%

Ja, habe einen
neuen Komplett-
PC erstanden:
7%

Ja, habe Komponenten meines
Rechners ausgewechselt: 21%

Nein: 61%

ERGEBNIS: Die Internetnutzer sind aufrüstwilli-
ger als die Allgemeinheit der GameStar-Leser.
39 Prozent haben ihr System optimiert.

»Bei welchem Spiel stört Sie die Informa-
tionspolitik des Herstellers am meisten?«

Doom 3: 7%

Half-Life 2: 45%

Duke Nukem Forever: 48%

ERGEBNIS: Seit Jahren keine aktuellen Bilder,
kaum frische Infos – 3D-Realms landet mit
Duke Nukem Forever verdient auf Platz 1.

»Welche Klasse übernehmen Sie in
Rollenspielen am liebsten?«

Naturverbundene Klassen
(Druide, Waldläufer): 11%

Kämpfer (Barbar,
Ritter): 37%

Arkane Klassen
(Magier): 25%

Mischklassen
(Paladin, Barde): 27%

ERGEBNIS: Die Umfrage-Teilnehmer sind bereit
zum echten Kampf! Barbaren und Ritter stel-
len mit 37 Prozent die größte Gruppe.

Quelle: Umfragen auf GameStar.de



Restricted Area: Kämpfer John setzt sich mit Granaten gegen eine Mutanten-Bande durch.

RESTRICTED AREA

Düstere Aussichten: Im Jahr 2083 verfinstern Smog-Wolken die Erdatmosphäre, ganze Landstriche verkommen zu Wüsten. Zudem unterdrücken diese Großkonzerne die Menschheit. Im Action-Rollenspiel **Restricted Area** der Hamburger Spieleschmiede Master Creating übernehmen Sie die Rolle eines Rebellen gegen die Firmen-Diktatur. Zu Beginn wählen Sie einen von vier Charakteren, etwa den Söldner John oder die Computer-Expertin Jessica. Jede Figur soll die Handlung aus ihrer individuellen Perspektive erleben. Beispielsweise müssen Sie mit John Jessica aus dem Knast befreien. Spielen Sie dagegen die rothaarige Schönheit, erleben Sie die Rettung aus deren Blickwinkel.

Gegen Mutanten und Konzern-Scheren wehren sich die Helden mit Schwertern, Gewehren oder Psi-Kräften. Ärzte werden Implantate verhöckern, mit denen Sie beispielsweise Stärke oder Lauftempo Ihres Charakters verbessern. Texturen und Gegner-Modelle wirken weniger detailliert als bei **Sacred**, dafür wird die von den Designern selbst programmierte **Restricted Area**-Engine dynamische Licht- und Schatteneffekte bieten. Die Entwickler wollen das Spiel spätestens im April 2004 veröffentlichen, ein Publisher wird noch gesucht.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A60](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A60)

SÖLDNER SECRET WARS

Ballern gegen den Terror: Der Team-Shooter **Söldner** von Entwickler Wings Simulations schickt Sie gemeinsam mit bis zu 127 Freunden und Feinden in Multiplayer-Gefechte. Vor Beginn einer Partie wählen Sie eine von sechs Spielerklassen, darunter Scharfschütze und Sa-

nitäter. Eine besondere Rolle soll der Commander spielen, der das Schlachtfeld aus der Vogelperspektive überblickt und den Mitgliedern seines Kampf-Teams taktische Befehle erteilt.

Seit Ende Januar läuft der geschlossene Betatest von **Söldner**, an dem über 500 Shooter-Freunde beteiligt sind – darunter Mitglieder namhafter Clans aus Deutschland und Amerika. Laut Producer Udet Schaffrath wollen die Entwickler auch nach Veröffentlichung des Programms auf Spieler-Wünsche eingehen und per Patch frische Ideen einbauen. **Söldner** wird voraussichtlich Ende März 2004 erscheinen.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A61](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A61)



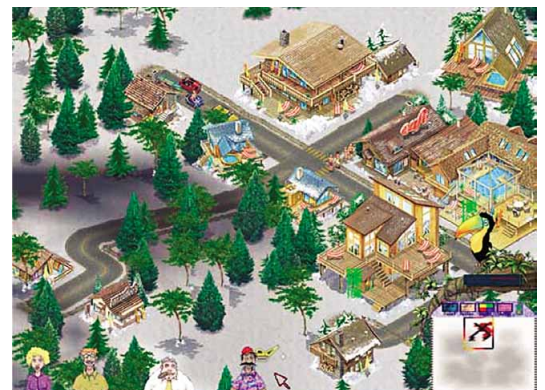
Söldner: Panzergefechte in der Tundra.

HOLIDAY WORLD

Urlaub ist das halbe Leben. Und damit stressgeplagte Bürger in der Ferienzeit unbesorgt entspannen können, errichten Sie in der Wirtschaftssimulation **Holiday World** Touristen-Hochburgen. Neben Skigebieten und Südsee-Stränden sollen Sie auch ungewöhnliche Orte für den Fremdenverkehr erschließen dürfen. So entstehen kuschelige Hotels auf dem Meeresgrund oder an Bord einer Raumstation. Damit den zahlenden Gästen nicht langweilig wird, errichten Sie Attraktionen – etwa einen Startplatz für

Ballon-Rundflüge. Kneipen und Hot-Dog-Buden verpflegen die Urlauber. Ziel ist es natürlich, mit dem Ferienparadies möglichst viel Geld zu scheffeln. Ein Release-Termin für das Programm der Hannoveraner Entwicklertruppe Island Games steht noch nicht fest.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A59](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A59)



Holiday World: Ein lukratives Skiparadies im Eigenbau.

FIRMEN-PORTRÄT: NUCLEARVISION

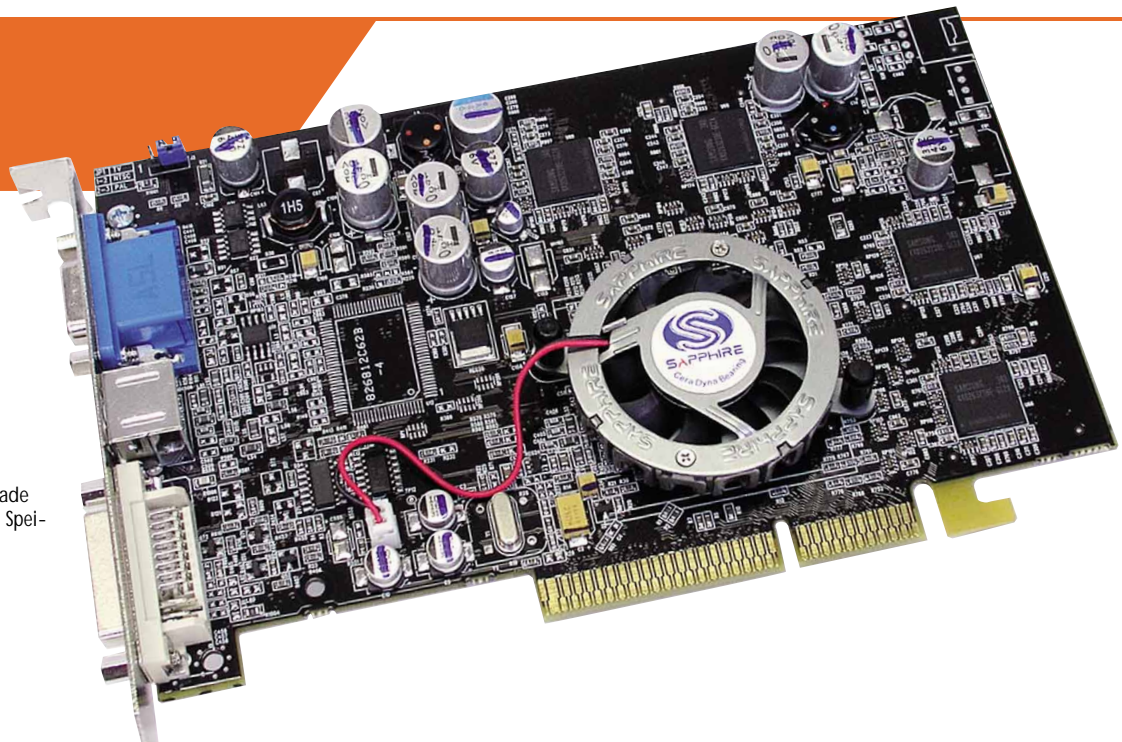
Im Frühjahr 2000 gründeten Frank Fitzner, Tim Bruns



und David Strippgen in Braunschweig das Designer-Studio Nuclearvision. Neben der Spiele-Entwicklung beschäftigt sich die Truppe auch mit der Gestaltung von 3D-Charakteren als Auftragsarbeit. Für den Publisher CDV schufen die Niedersachsen etwa die kurvenreiche Hauptfigur des 2004 erscheinenden Adventures Lula 3D.

Derzeit arbeiten bei Nuclearvision neun fest angestellte Mitarbeiter und ein Praktikant der örtlichen Kunsthochschule. Das Erstlingswerk der Braunschweiger ist der düstere Ego-Shooter Psychotoxic, für den allerdings noch kein Publisher feststeht. Laut Tim Bruns liegen den Entwicklern jedoch mehrere Vertriebs-Angebote vor. Als Erscheinungsdatum für Psychotoxic peilen die Designer das Frühjahr 2004 an.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A41](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A41)



Sapphires Radeon 9600 XT Fireblade bietet für 175 Euro durch schnellen Speicher viel Übertaktungs-Spielraum.

KOLUMNE

MS Word: Legasthenie und Logik

Nein, ich bin kein Legasthener! Auch wenn unser Chefredakteur gern etwas anderes behauptet. Doch heute wollte es mir partout nicht gelingen, das Wörtchen »weiter« zu schreiben. Auch im fünften Anlauf stand dort beharrlich »wieter«. Was keinen Sinn macht. Also Hirn und Hand entknotet und auf ein neues. Langsam diesmal. »W«, »E«, »I«, »T«, »E«, »R«. Und zack: Mein Microsoft Word macht aus dem sinnvollen Begriff die sinnlose Buchstabenansammlung »wieter«. Die größte Frechheit: Hämsch unterkringelt Word seine eigene Kreation, um sie mir als Rechtschreibfehler unterzuschieben und macht den Vorschlag, doch stattdessen »weiter« einzufügen! Zig Untermenüs später die Lösung: In die Liste der automatisch zu korrigierenden Wörter habe ich »wieter« aufgenommen und Word befohlen, es in »weiter« umzuwandeln. So arbeiten wir jetzt also Hand in Hand, Word und ich. Ich tippe »weiter«, Word lässt »e« und »i« die Plätze tauschen, unterkringelt, kramt in seiner Tauschliste und wandelt den Verhau in das ursprünglich gewünschte Resultat um.

In Wahrheit sind es wohl solche Softwarefehler (pardon, Features), die an der Rechenleistung unserer Hardware nagen. Und solch krude Menü-Irrgärten wie die von Microsoft Word, in denen die Menschen mehr Zeit verbringen, als mit produktiver Arbeit oder entspanntem spielen. Ich werde wohl zu einem schlanken Programm wie Open Office wechseln – das zudem gratis ist. Andernfalls ist das nächste PC-Upgrade nicht mit Doom 3 fällig, sondern jeweils bei Erscheinen der nächsten Microsoft-Office-Version. Und das muss nicht sein. Echt nicht.

Michael Trier
(Ltd. Redakteur)



RADEON 9600 XT VON SAPHIRE

Mit der **Radeon 9600 XT Atlantis Fireblade** für 175 Euro bringt Sapphire ein schnelles 3D-Board für das mittlere Preissegment. Der im 0,13-Mikrometer-Verfahren hergestellte Radeon-9600-XT-Chip taktet nach ATI-Vorgaben mit 500 MHz – 100 MHz mehr als beim Vorgängerchip Radeon 9600 Pro. Bei der Fireblade-Version beschleunigt Sapphire den DDR-Speichertakt von 600 auf 650 MHz. Zur Anbindung der 128 MByte RAM nutzt die Karte ein 128 Bit-Speicher-Interface. Neben einem Gutschein für die Vollversion von **Half-Life 2** finden Sie im Karton das Action-Adventure **Tomb Raider: Angel of Darkness** und das Overclocking-Tool Redline. Die **Radeon 9600 XT Atlantis Fireblade** lohnt sich besonders für preisbewusste Übertakter.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A54](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A54)

HALF-LIFE 2 SETZT AUF AMD64

Laut einer Aussage von Valves Gabe Newell auf der Fansite www.halfife2.net wird der lang erwartete Ego-Shooter AMDs 64-Bit-Prozessoren unterstützen. Im Vergleich zwischen einem Athlon 64 im 32- und im 64-Bit-Betrieb erwartet Newell einen gewaltigen Leistungssprung von etwa 30 Prozent. Trotz des großen Performance-Zuwachses erfordere die 64-Bit-Anpassung laut Newell wenig Arbeit. Falls **Half-Life 2** noch vor der passenden Windows-XP-Version für AMD64 erscheint, wird der 64-Bit-Patch bis zum Release der Windows-Version zurück gehalten. Im Gegensatz zu AMD64 sei die Unterstützung für Intels Hyperthreading laut Newell schwerer zu implementieren. Derzeit werde auch nicht daran gearbeitet.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A40](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A40)



Half-Life 2 wird laut Valve für den Athlon 64 optimiert, aber nicht für Intels Hyperthreading.

NVIDIA NV40 VS. ATI R420

ATI und Nvidia fertigen derzeit die ersten funktionierenden Modelle ihrer neuen Superchips R420 und NV40. Obwohl dieser so genannte »Tape Out« bei der Chips im Dezember war, liefert ATI offenbar bereits einige R420-Samples zum Platinen-Design an die Hersteller. Gerüchten zufolge schafft Konkurrent Nvidia das mit dem NV40 erst Ende Februar – und läge dann etwa einen Monat hinten. Trotzdem will Nvidia wie ATI das neue Flaggschiff auf der weltgrößten PC-Messe Cebit 2004 im März vorstellen. Durch den engeren Zeitrahmen können Nvidias Partner aber im Gegensatz zu ATIs wahrscheinlich keine finalen Platinen präsentieren.

Die technischen Daten von NV40 und R420 sind weitgehend unbekannt. Als sicher gelten 0,13-Mikrometer-Fertigung, 256 MByte DDR2 oder sogar GDDR3-Speicher (512 MByte macht derzeit keinen Sinn) und eine 256 Bit breite Speicheranbindung. Eventuell gibt's auch Vertex- und Pixel-Shader 3.0. Aus dem Umfeld von Nvidia erfuhren wir, dass der NV40 den gleichen Flaschenhals wie der NV35/NV38 haben wird: Der Pixel-Shader arbeitet nur mit 16 oder 32 Bit Präzision, nicht aber mit dem DirectX-9-Standard von 24 Bit.

Im Handel dürften die ersten Karten mit R420-Chips im April oder Mai aufschlagen, NV40-Platinen erwarten wir erst einige Wochen später.

REVOLTEC LIGHTPAD

Revoltecs neues **Lightpad** zieht auf einer LAN-Party alle Blicke auf sich. Die 280 x 6 x 226 mm große Mausunterlage hat ei-



Erleuchtete Spielwiese: Revoltecs Lightpad.

nen 20 mm breiten transparenten Rand, der abwechselnd in sieben Farben blinkt. Auf Wunsch leuchtet das Pad nur in einer Farbe oder lässt sich ganz abschalten. Seinen Energiebedarf stellt es ohne Treiber per USB-Anschluss.

Laut Hersteller eignet sich die schwarze **Lightpad**-Oberfläche sowohl für Kugelmäuse als auch für optische Nager. Das coole Modding-Pad kostet rund 25 Euro.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A30](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A30)

GIGABYTE GEFORCE FX 5700 ULTRA

Auch der taiwanische Grafikkartenhersteller Gigabyte erweitert sein Angebot und fertigt nach langer ATI-Monoga-



Gigabyte wird ATI untreu und verkauft seine GeForce FX 5700 Ultra für preiswerte 180 Euro.

mie ab sofort 3D-Karten mit Nvidia-Chips. Als erstes Produkt der neuen Partnerschaft taucht die Gigabyte **GeForce FX 5700 Ultra** im GameStar-Labor auf. Mit einem Kampfpfeis von günstigen 180 Euro hat das Board gute Chancen auf die Preis-Leistungs-Krone in der Mittelklasse.

Technisch hält sich der Hersteller an Nvidias Spezifikationen: GPU und 128 MByte DDR2-Speicher takten mit 475/900 MHz. Das Spiele-Bundle besteht aus **Raven Shield, Will Rock** und **Tomb Raider: Angel of Darkness**. Einen ausführlichen Test lesen Sie im nächsten GameStar.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A53](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A53)

VIDEOSEVEN P17S

Der neue 17-Zoll-Flachbildschirm **P17S** von Videoseven arbeitet laut Hersteller mit schnellen 16 ms Reaktionszeit. Ungewöhnlich: Das silber-schwarze Display hat trotz 17-Zoll-Panel eine optimale Auflösung von nur 1024 mal 768 statt den üblichen 1280 mal 1024 Bildpunkten.



Mit schnellen 16 ms Reaktionszeit soll sich das P17S von Videoseven auch zum Spielen eignen.

Vorteil: Um mit optimaler Bildqualität (also in nativer Auflösung) zu spielen, reicht eine 3D-Karte der Mittelklasse. Der Kontrast beträgt 450:1, die Helligkeit liegt bei 250 Candela. Videoseven spezifiziert den Blickwinkel mit guten 140/160 Grad (horizontal beziehungsweise vertikal). Per VGA-Kabel verbinden Sie das Gerät mit Ihrem Rechner, ein Bild verbessernder digitaler DVI-Eingang fehlt. Der Hersteller gewährt Ihnen auf das **P17S** einen drei Jahre langen Vor-Ort-Service. Kaufpreis: rund 460 Euro.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A38](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A38)

U.S. ROBOTICS: PREISE BIS ZU 30 % RUNTER

Der Netzwerk-Spezialist U.S. Robotics senkt die Preise einiger Wireless-LAN- und Ethernet-Komponenten um bis zu 34 Prozent. Die 100 MBit/s schnelle **Wireless Turbo PC-Card** kostet statt 90 jetzt 65 Euro. Der Preis des passenden 100 MBit **WLAN Turbo Access Point & Router** fällt von 160 auf 130 Euro. Außerdem reduziert der Hersteller die Preise zweier Switches: Der **10/100 MBit Ethernet Switch** mit fünf RJ-45-Anschlüssen liegt künftig bei 40 statt 60 Euro. Für die 8-Port-Variante verlangt U.S. Robotics nur noch 50 statt 70 Euro.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A39](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A39)

HARDWARE NEWSTICKER

★★★ ATI: Die neueste Version der Radeon-Referenztreiber Catalyst 4.1 steht ab sofort auf der ATI-Homepage zum Download bereit. [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A42](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A42)

★★★ INTEL: Der Chipgigant steigerte 2003 seinen Gewinn auf 5,64 Milliarden US-Dollar – und verdiente damit fast doppelt so viel wie im Jahr 2002. [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A43](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A43)

★★★ AMD: Auch AMD schreibt wieder schwarze Zahlen: Im vierten Quartal 2003 erhöhte die amerikanische Firma ihren Umsatz um 76 Prozent auf 1,2 Milliarden US-Dollar. Nettogewinn: 43 Millionen US-Dollar. [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A44](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A44)

★★★ ASUS: Auf einigen Exemplaren der Athlon-64-Mainboards K8V und K8V Deluxe befinden sich fehlerhafte Kondensatoren mit der Produktionsnummer »RLZ 0333«. Asus ersetzt betroffene Boards. [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A45](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A45)

★★★ CREATIVE: Mit der 400 Euro teuren Musiker Soundkarte »Professional E-MU 1820« will der Soundblaster-Hersteller jetzt auch im Profi-Segment Fuß fassen. [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A46](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A46)

★★★ DEVOLO: Nach W-LAN aus der Steckdose kommt jetzt Musik aus der Stromleitung: Mit den »Dlan-Audio«-Adaptoren verbinden Sie Stereoanlage, Boxen und PC per Stromnetz untereinander. [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A47](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A47)

★★★ ANTEC: Mit dem vier Kilo leichten Super-LAN-Boy aus kratzfestem Aluminium bringt der Hersteller ein Case speziell für LAN-Spieler auf den Markt. [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A48](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A48)

★★★ CRUCIAL: Der Speicherspezialist hat Registered-RAM-Riegel (zum Beispiel für Athlon 64 FX) mit 2,0 GByte Kapazität und 400 MHz DDR-Takt angekündigt. Der Preis liegt bei etwa 800 Euro für ein Modul. [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A50](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A50)